Actions particulières

Localisation et coup visé (par François)
Afin de porter un coup visé le combattant accepte de prendre un malus supplémentaire égal au bonus qu'il souhaite appliquer à son jet de localisation. Une attaque rapide ajoute 20 % à ce bonus et une attaque brutal lui retire 20 %.

Toucher une cible immobile (par François)
Porter un coup à une cible immobile est réussit automatiquement. L'attaquant se contente de lancer 1d10 pour déterminer sa marge de succès. De plus l'attaquant peut choisir sans problème la zone ciblée.

Manoeuvres spéciales

Désarmer (par Magnus Nyggard)
Compétence utilisée : Feinte.
Si l'attaque est un succès l'adversaire doit réaliser un jet de (5xForce) pour ne pas perdre son arme (elle tombe à ses pieds). S'il s'agit d'une arme à deux mains le victime a une bonus de +25% à son jet de Force. On ne peut pas désarmer des targes, main-gauches, boucliers, pavois et cestus, ni une Arme avec le pouvoir Pseudopode.
Réussite critique: Le victime a -25% pour son jet de Force et l'arme tombe à 1d6 mètres de lui.
Echec critique: Comme avec une feinte normale.

Attaque vitale (par Magnus Nyggard)
Compétence utilisée : Attaque Rapide.
Cette attaque tente de toucher là où ça fait mal. Si l'attaque est un succès et donne au moins 1 points de dégat l'advesaire doit réussire une esquive (cette défense ne compte pas contre le nombre d'actions, elle répresente une reaction instinctive pour protéger ses organes vitaux. Par contre cette esquive ne peut pas béneficier des bonus de boucliers, targes, main-gauche, etc.).
Si l'esquive est ratée la victime est affecté comme si elle avait subit le pouvoir Douleur (-30% à toutes les actions). Les points de dégats (après l'armure) indiquent le temps que cette douleur reste (en tours de combat).
Réussite critique: Normale pour un attaque rapide.
Echec critique: Normale pour un attaque rapide.

Renverser (par Magnus Nyggard)
Compétence utilisée : Attaque Normale.
Cette attaque a comme but de faire tomber l'adversaire en l'attaquant aux jambes. Seules des armes assez longue peuvent être utilisées; Espadon, epieu, hache à deux main, doloire, épée bâtarde, épée longue, hallebarde, lance, filet plombé, morningstar, sabre.
Notez que les attaques avec filet plombé ont souvent le même effet, même si on tente pas une Attaque Renverser. Si l'attaque est réussite la victime doit tenter un jet de (5xAgilité où Acrobatie) pour ne pas tomber. Les dommages sont toujours calculés sur les jambes en cas d'une Attaque Renverser.
Réussite critique: Comme habitude pour un Attaque Normale.
Echec critique: Esquive obligatoire avec un malus de 20% dans le tour suivant. Ceci représente qu'une Attaque Renverser est assez proche d'une Attaque Brutale avec des grandes mouvement de l'arme.

Briser l'arme (par François)
Compétence utilisée : Attaque Brutale.
Ce type d'attaque vise l'arme de l'adversaire, et non l'adversaire lui même. En cas de réussite de l'attaque l'arme visée encaisse des dégât. Dans le cas où l'adversaire effectue une parade son arme n'échappera aux dégât que s'il réussit une parade critique (qui inflige des dégâts à l'arme attaquante).
Réussite critique : les dégats sont décalés d'une colonne vers la droite.
Echec critique: comme une attaque brutale.

Attaque massive (par François)
Compétence utilisée : Attaque Brutale ou Normale.
Le but de cette manoeuvre est de toucher plusieurs cibles en un seul mouvement. Cela ne peut être tenté qu'avec une arme tranchante. Le nombre maximum de personnes que l'attaque peut atteindre dépend de la taille de l'arme : de 2 pour une dague à 5 avec une Hallebarde ou un espadon. L'attaque subit un malus de 10% par cible et subit le modificateur le plus défavorable parmis ceux générés par les manoeuvres de ses advaersaires. Si le coup porte les dégâts sont calculés de manière normale pour la première cible, puis les dégâts sont diminués de 2 colonnes pour chaque cible suivante.

Réussite critique : comme pour la compétence utilisée.
Echec critique : comme pour la compétence utilisée.